

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berjalannya waktu demi waktu perkembangan dunia informasi sekarang ini mengalami kemajuan yang begitu pesat dan cepat. Semua kegiatan yang dilakukan membutuhkan informasi dan bisa juga dikatakan setiap kegiatan dituntut untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat. Informasi yang disajikan secara cepat, tepat, dan akurat akan membuat semakin mudahnya untuk mendapat informasi yang berguna.

Ketersediaan informasi yang akurat dan aktual dewasa ini semakin menjadi sebuah keharusan bagi setiap instansi maupun lembaga pendidikan yang menyadari betul akan pentingnya keberadaan sebuah informasi. Terlebih dalam penyampaian sebuah materi pembelajaran supaya informasi pembelajaran yang disampaikan dapat menjadi lebih efisien dan efektif dalam penyampaiannya.

Memenuhi kebutuhan informasi yang menitik-beratkan pada segi efisiensi dan efektifitas, maka sebuah lembaga pendidikan harus tepat dalam memilih media untuk menyajikan informasi yang akan diberikan kepada siswa-siswinya dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain mempertimbangkan efisiensi dalam penyampaian pembelajaran, aspek efektivitas pemilihan media juga harus dipertimbangkan dengan betul misalkan media pembelajaran dengan menggunakan video streaming yang dikemas dalam sebuah website.

Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan web streaming diharapkan mampu memberikan segi efisiensi dan efektifitas bagi dunia pendidikan agar dapat terciptanya kualitas dalam proses belajar mengajar. Web streaming ini digunakan dalam proses pendukung siswa dalam menyerap pelajaran yang ada didalam sekolah maupun diluar sekolah. Dalam hal ini sekolah atau instansi pendidikan khususnya di SMK N 1 Kediri dalam hal proses belajar mengajar lebih optimal dengan memanfaatkan web streaming ini. Dengan judul “Pemanfaatan Web Streaming Untuk Pembelajaran Online Tentang Komputer Dan Jaringan Di SMK Negeri 1 Kediri” maka harapannya proses pendukung belajar mengajar di SMK N 1 Kediri dapat optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil pengambilan data dan uji coba yang dilakukan, maka masalah-masalah yang timbul dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi sistem pembelajaran online yang dapat menjadi media penyampaian informasi pelajaran yang efektif ?
2. Bagaimana membangun aplikasi sistem pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mendapatkan pelajaran yang cepat, tepat, dan akurat ?
3. Bagaimana membangun aplikasi sistem pembelajaran yang dapat dijadikan sarana berpendapat dan memperluas wawasan ?
4. Bagaimana agar aplikasi sistem pembelajaran ini dapat memenuhi kebutuhan informasi yang menitik-beratkan pada segi efisiensi ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Skripsi ini adalah :

1. Sistem ini dirancang untuk memudahkan siswa-siswi di SMK N 1 Kediri dalam proses belajar mengajar lebih optimal.
2. Sistem ini dirancang semenarik mungkin dan efektif agar siswa di SMK N 1 Kediri lebih tertarik dalam memanfaatkan sistem ini dalam mendukung proses belajar mengajar.
3. Sistem ini mempunyai fasilitas yang diberikan kepada user atau siswanya dalam memilih fasilitas, meliputi mendownload file pembelajaran, mendownload file materi sekolah, memutar video pembelajaran di website, melihat materi pembelajaran yang ada di sekolah, dan melihat seputar artikel yang mendukung dalam belajar.
4. Sistem ini dengan adanya fasilitas pencarian diharapkan siswa dapat mencari file video pembelajaran lebih mudah dan cepat.
5. Sistem ini hanya user atau siswa yang memiliki account khusus yang bisa masuk ke dalam sistem ini untuk memanfaatkan fasilitas yang disediakan dalam sistem ini.
6. Data file video pembelajaran ini merupakan video pembelajaran berstandart internasional karena video pembelajaran ini diambil dari luar negeri sehingga pembelajaran ini sudah mencakup internasional.

1.4 Tujuan

Tujuan mengapa dalam Skripsi mengambil judul "Pemanfaatan Web Streaming Untuk Pembelajaran Online Tentang Komputer Dan Jaringan Di SMK Negeri 1 Kediri", yaitu :

1. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Sebagai salah satu media pembelajaran pada instansi atau lembaga pendidikan khususnya di SMK N 1 Kediri.
3. Sebagai salah satu cara untuk mendapatkan pengalaman dalam mengerjakan sebuah proyek yang dibatasi oleh waktu.
4. Untuk membuktikan bahwa selama menuntut ilmu di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA telah bisa menerapkan ilmu yang dimiliki untuk dapat membantu sekolah guna memperlancar proses belajar mengajar.

1.5 Metode Penelitian

Data-data yang diperlukan untuk menyusun Skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Observasi : Pengumpulan data dengan cara peneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.
2. Metode Interview : Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan - pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

3. Metode Pustaka : Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku – buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi.
4. Metode Browsing Internet : Pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan browsing internet untuk mencari referensi sebanyak mungkin yang dimaksudkan untuk menunjang pembuatan program ini.
5. Metode Pemikiran Langsung : Yaitu merupakan metode dengan mengambil analisis secara langsung dengan mengambil referensi dari pengamatan dan bahan-bahan data yang didapat.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan gambaran dari skripsi yang berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Metode Penelitian, Jadwal Kegiatan, Sistematika Penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Bab ini akan dijelaskan tentang dasar teori sistem informasi, teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan, konsep dasar basis data dan teori dari alur sistem.

BAB III. RANCANGAN PEMBUATAN SISTEM

Bab ini diuraikan tentang susunan rancangan pembuatan aplikasi dari data yang telah diambil yang berbasis pada interface dari tahap awal sampai akhir. Mulai dari perancangan database sampai tampilan depan sistem.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini berisi tentang penerapan sistem yang diusulkan dan pembahasan dari sistem mulai dari segi kekurangan dan kelebihan sistem yang diusulkan berdasarkan dari implementasi sistem.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang di ambil dari pembahasan pada BAB IV dan saran-saran yang diberikan supaya sistem yang diterapkan bisa lebih di kembangkan seoptimal mungkin

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi mengenai sumber-sumber materi yang telah memberikan masukan bagi penulis dalam mengerjakan skripsi ini.

1.7 Jadwal Kegiatan

KEGIATAN	April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Masalah			■	■								
Pengumpulan Data				■	■	■	■					
Analisis Data						■	■					
Rancang Bangun Program							■	■				
Uji Coba Program (testing)							■	■				
Revisi Konsep, Desain Rancangan, Code Program									■	■		
Penulisan Laporan										■	■	■